Pasiențe

UȘOARE ȘI GRELE

www.dacoromanica.ro

PASIENȚE GRELE și UȘOARE

Cu 20 figuri

Colecția Practică — Nr. 86—87

EDITURA GORJAN

www.dacoromanica.ro

Această broşură este adaptată de M. Raicu
după Fr. Meister.

Reproducerea interzisă fără aprobarea Editurii Gorjan, Bucureşti
Str. Poetul Macedonschi Nr. 3 — Nr. 86 — 87C. P. (1.3x.46).

www.dacoromanica.ro

PREFAŢĂ

Mulţi socotesc pasienţele drept jocuri la care creerul nu are nicio contribuţie, adică, drept o îndeletnicire pentru trecerea timpului, ca un fel de jucărie copilărească. O parte din aceste jocuri pot fi calificate întradevăr ca atare, ele necerând nici prea multă gândire şi nici o îndemânare prea mare, dar ele fac parte din seria pasienţelor, la care ridicăm pur şi simplu cărţile din pachet aşezându-le pe masă în şir, unele după altele sau unele sub altele. Există însă şi pasienţe, care nu pot fi rezolvate decât cu multă răbdare şi cu o foarte mare atenţiune. Rezolvarea acestora din urmă, ne produce o deosebită mulţumire, ele asemuindu-se cu rezolvarea ghicitorilor sau a problemelor mai grele. Napoleon, care a fost după cum ştie toată lumea, un bărbat serios, şi care avea un spirit în continuă frământare, îşi petrecea timpul prizonieratului său, rezolvând una din pasienţele care-i poartă şi numele, şi nu se lăsa până ce nu o ducea la bun sfârşit.

Dar chiar pasienţele mai uşoare au o deosebită atracţie, mai ales pentru jucătorii de cărţi. Ele ne ajută să ne trecem timpul mai uşor şi ne recreează după o muncă cerebrală intensă. Cine nu cunoaşte nicio pasienţă ar trebui să facă cel puţin o încercare.

www.dacoromanica.ro

In volumul de față dăm o serie de pasiențe mai ușoare și mai grele, printre care citățm: pasiența lui Napoleon, pasiența Garbo, pasiența vânătorească, patru familii, treisprezece pachete, opt Riyi, opt ași, jocul evantaiului, pasiența nebună, pasiența veselă, camuflată, galeria tablourilor, Mary Stuart, covorul etc.

www.dacoromanica.ro

EXPLICAŢIA TERMENILOR

Pachetul este teancul de cărţi din care ne servim pentru etalare.

Rezerva este formată din cărţile ridicate din pachet, dar neîntrebuinţate încă.

Cărţi ajutătoare sunt acelea care, la unele pasienţe, se pun deoparte fie câte una, fie în formă de pachetele spre a se servi de ele ca ajutor în cursul jocului. Un astfel de pachetel se mai numeşte şi pachetel ajutător.

Cărţi de bază sunt acele cărţi dela care pornesc, fie în ordine crescândă, fie în ordine descrescândă, alte cărţi.

Familie curată este seria de cărţi de aceeaşi culoare, dela as la Rigă şi invers.

Familie amestecată se numeşte seria de cărţi dela As la Rigă în culori succesive. De exemplu as negru, 2 roşu, 3 negru, 4 roşu, 5 negru, etc.

Şirul (sau seria) este format dintr'un număr de cărţi, făcând parte dintr'o familie curată, sau dintr'una amestecată. De exemplu: 6 roşu, 7 negru, 8 roşu, 9 negru. Sau: dela 7 de cupă până la as de cupă.

Ordine crescândă: este seria de cărţi dela as la Rigă.

Ordine descrescândă: este seria de cărţi dela Rigă la as.

Carte liberă: se numeşte cartea care nu este înconjurată complet de alte cărţi sau care rămâne descoperită.

Cărţi trase: sunt acelea pe care le luăm din pachet şi le etalăm pe masă.

Cărţi depuse: sunt cărţile libere sau seriile aşezate peste cărţile de bază.

Jocul de Bridge are 52 cărţi.

Jocul de Poker are 32 de cărţi (adică fără cele dela 2—6).

www.dacoromanica.ro

SCARA

Un joc de Bridge

Se iau din pachet primele 28 de cărţi şi se aşează pe masă în ordinea din figura alăturată.

Temă: Trebue să se scoată cei patru aşi în culoarea potrivită şi în ordine crescândă cu cărţile respective până la Rigă. Aşii rămaşi liberi se vor pune deoparte apoi peste ei se vor aşeza 2 şi aşa mai departe. Cărţile rămase libere în cele 7 rânduri pot fi pusé una peste alta în ordine descrescândă dar în culori succesive, adică negru peste roşu sau invers. La această operaţie pot fi utilizate şi serii. De câte ori una din cărţi este adăogată sau ridicată, se va descoperi cartea de dedesubt şi la rândul ei va fi adăogată sau ridicată. Dacă într'unul din rânduri nu mai avem nicio carte, putem aşeza în locul gol o Rigă respectiv o serie. Dacă nu mai avem nimic de pus se vor întoarce simultan cele trei cărţi aflate deasupra pachetului şi se vor aşeza, astfel că vom avea din nou material de adăogat sau de ridicat, în cazul în care serveşte scopului urmărit. In cazul acesta putem utiliza şi cartea aflată imediat dedesubt şi care a devenit liberă, pentru a o adăoga sau a o ridica. Cu aceasta se va potrivi poate una din cărţile alăturate, după aceasta se vor întoarce din nou trei cărţi din pachet punându-le peste noul pachet format şi aşa mai departe. In cazul în care pachetul se termină, se va

www.dacoromanica.ro

întoarce pachetul cel nou care s'a format şi se va urma operaţiunea întorcându-se iar câte trei cărţi, atât timp cât merge.

In cazul în care nu se mai potriveşte nicio carte, se vor ridica numai două cărţi din pachet în loc de trei aşa cum procedam la început. Dacă nici acum nu reuşim să terminăm pasienţa, înseamnă că s'a închis.

Pasienţa aceasta poate servi şi ca pariu între mai multe persoane. Cel care termină jocul mai întâi, a câştigat, mai ales dacă şi-a atins scopul întorcând câte trei cărţi. In cazul în care ambii jucători nu termină pasienţa, câştigătorul va fi acela care a ridicat cele mai multe cărţi.

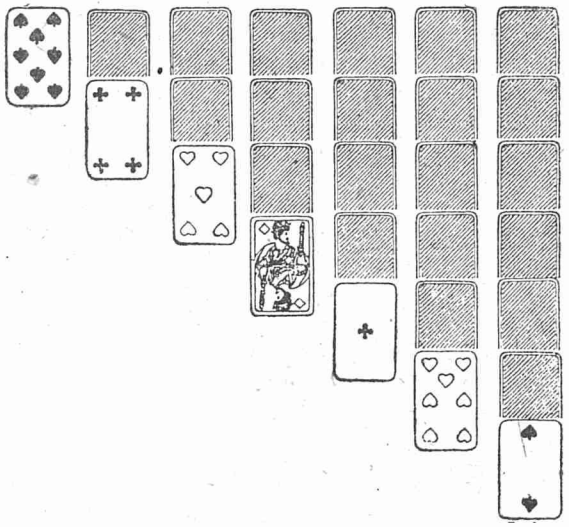

Fig. 1. — Scara

www.dacoromanica.ro

NUNTA

Un joc de Bridge

Se pune pe masă Dama de cupă, iar Riga de cupă va fi aşezat la sfârşitul pachetului. Se ridică cărţile din pachet, una câte una şi se aşează la dreapta lângă Dama de cupă. De îndată ce una din cărţi se află între două cărţi de aceeaşi culoare, ea va fi scoasă din rând şi pusă deoparte. Tot astfel se va proceda şi cu o carte aflată între două cărţi de aceeaşi valoare, chiar dacă ele sunt de culori diferite, de exemplu: între 5 de treflă şi 5 de carou, sau între 2 de cupă şi 2 de pică. Mai târziu se vor înlătura chiar cărţile de aceeaşi valoare aşezate una lângă alta sau cărţile de aceeaşi culoare. Dama de cup trebue însă să rămâe jos, deoarece îşi aşteaptă soţul. Cartea rămasă va fi împinsă mereu spre stânga. Cărţile se vor lua mereu din pachet una câte una, scoţându-se cărţile intermediare după metoda enunţată mai sus. Pasienţa s'a terminat în clipa în care Riga de cupă se află lângă Dama de cupă.

www.dacoromanica.ro

UNSPREZECE

Un joc de Bridge

Se ridică din pachet câte trei cărţi şi se aşeaza în patru rânduri unele sub altele. Intre aceste 12 cărţi dela început nu trebue să se afle nicio figură. Astfel că orice figură ar apărea, va fi scoasă şi înlocuită cu altă carte. Figura înlăturată se va pune la sfârşitul pachetului. In locul rămas gol se va pune o altă carte din pachet. După ce s'au aşezat cele 12 cărţi, se vor alege dintre ele două cărţi a căror sumă să fie 11. La această operaţie nu vom ţine seamă de culoare. Se va putea lua, de exemplu: asul şi 10, 2 şi 9, 3 şi 8, 4 şi 7, 5 şi 6. Peste aceste cărţi se vor aşeza, pe faţă, alte două cărţi noi din pachet. Această operaţie se va repeta până la epuizarea pachetului, punându-se mereu câte două cărţi pe una din perechile ce fac 11, la care se poate număra, bineînţeles şi suma cărţilor noi puse. Numai în cazul în care se scoate o figură, locul va rămânea liber pentru jocul ce-şi urmează cursul. Când jocul s'a terminat, trebue să avem toate cărţile din pachet etalate. Iar cele 12 figuri se vor afla acum deasupra.

www.dacoromanica.ro

ROATA

Un joc de Bridge

Se amestecă bine pachetul de cărţi, iar primele 12 cărţi se etalează pe masă. In jur se aşează 8 cărţi. Prima carte din pachet, care urmează după ce am efectuat operaţiile de mai sus, va forma cartea de bază. După aceasta şi după celelalte cărţi de bază care vor mai apărea, se vor forma familiile amestecate. Dacă de ex. prima carte este un 3 de treflă, se va suprapune un 4 roşu, un 5 negru, un 6 roşu, şi aşa mai departe. Dacă prima carte din pachetul de rezervă este tot o carte de bază, sau dacă ea ar putea fi înşiruită ca atare, atunci poate fi întrebuinţată. Pentru acest lucru va trebui să se examineze şi cărţile ajutătoare. Din pachetul de rezervă nu se va putea utiliza decât cartea de deasupra. Golurile din cărţile ajutătoare vor fi completate din pachetul iniţial. Acesta poate fi etalat numai de două ori. Dacă pasienţa nu s'a terminat, înseamnă că ea s'a închis.

www.dacoromanica.ro

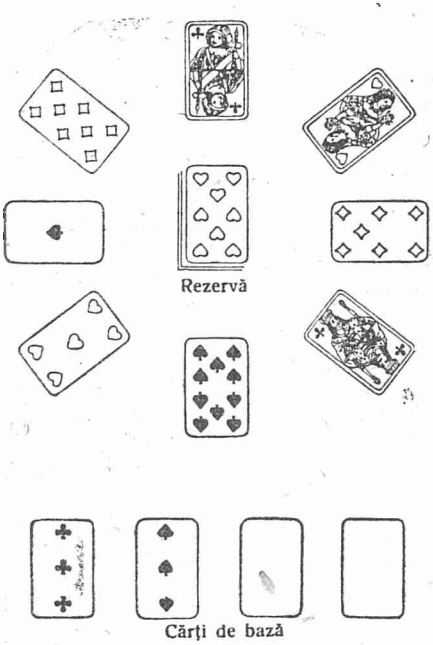

Fig. 2. — Roata

www.dacoromanica.ro

SANDA

Două jocuri de Bridge

Cei 8 aşi ai jocului se etalează dela început în două şiruri pe masă.

Tema: Trebue să aşezăm cărţile de aceeaşi culoare dela as până la Rigă.

Pentru a putea ajunge această ţintă, se va aseza sub fiecare as câte un pacheţel de cărţi ajutătoare (de rezervă) formate din câte 5 cărţi. Dacă una din cărţile aflate deasupra pachetelor, se potriveşte scopului nostru, o vom întrebuinţa pentru a o suprapune peste cartea de bază. Dacă niciuna din cărţi nu va mai putea fi utilizată pentru acoperirea cărţii de bază, putem etala şi cărţile de sus din pacheţelele ajutătoare, observând ca ele să fie de aceeaşi culoare şi în ordine descrescândă. Dacă nici de-acolo nu mai putem întoarce nicio carte, atunci întoarcem una câte una cărţile din pachetul principal observând dacă ele se potrivesc în ordine crescândă peste cărţile de bază (aşi) sau în ordine descrescândă peste pacheţelele ajutătoare. Dacă am etalat pachetul principal de trei ori, fără să fi putut alcătui familii complete, înseamnă că pasienţa s'a închis. Putem uşura mersul pasienţei, înlocuind un gol lăsat de cărţile ajutătoare cu ultima carte întoarsă din pachet, şi punând peste ea cărţi în ordine descrescândă.

www.dacoromanica.ro

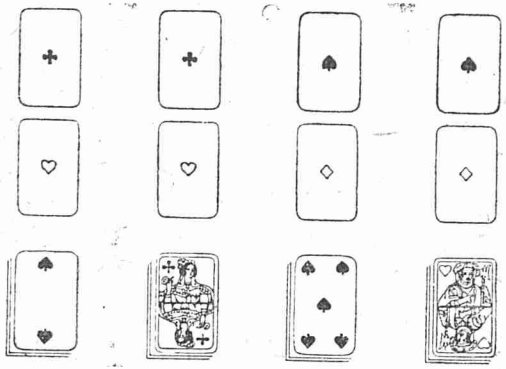

Fig. 3. — Sanda

www.dacoromanica.ro

R I A

Un joc de Bridge

Se va forma un pachet de rezervă din 13 cărţi şi se va întoarce pachetul pe dos.Prima carte se va întoarce pe faţă. Următoarele cărţi se vor aşeza la rând, pe faţă, alături de pachetul de rezervă. Dacă printre cele 5 cărţi aflate pe faţă se va găsi un as, el va fi pus deoparte pentru a se putea construi familiile de aceeaşi culoare. Se vor pune apoi cărţi, în dreptul fiecăreia din cele 4 cărţi, în aşa fel încât şirul lor să coboare iar culorile să se succeadă regulat. Locurile devenite libere, vor fi completate din pachetul de rezervă, la care se va întoarce apoi, imediat, pe faţă, cartea rămasă la rând. Se vor lua, după aceea, 3 cărţi din pachet se vor aşeza astfel: prima carte de bază să stea deasupra, iar a treia să fie ultima. Cartea descoperită poate fi utilizată şi ea pentru completarea unui loc gol sau pentru ridicat, în cazul în care o găsim potrivită. Se mai poate utiliza în cazul acesta şi cartea imediat următoare.

In cazul acesta, se pot întoarce următoarele trei cărţi şi se pot aşeza peste pachetul nou format. Când s'au terminat cărţile de bază, se va amesteca bine pachetul şi se vor lua din nou primele trei cărţi, urmând operaţia atât timp cât

www.dacoromanica.ro

merge, până ce pasienţa s'a terminat sau s'a închis. Trebue să se ţie seamă ca cele 13 cărţi să fie cât mai repede epuizate. Locurile rămase nu vor mai fi completate.

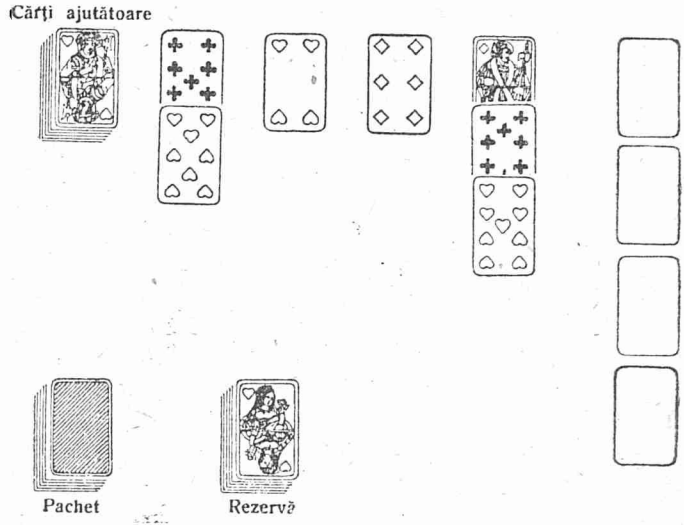

Fig. 4. — Ria

www.dacoromanica.ro

PASIENȚA REGALA

Două jocuri de Bridge

Scoatem din pachet cele opt cărți 2, și le așezăm la locurile ajutătoare, lângă care vom lăsa 8 locuri destinate pentru ași.

Tema: Trebue să obținem șiruri crescânde dela as la Rigă în culori succesive: as roșu, 2 negru, 3 roșu etc. Se iau apoi din nou cărțile de bază, una câte una. Indată ce apare un as, el va fi așezat în locul rezervat, apoi după el se va pune un 2 și așa mai departe. In locul rămas liber, se va așeza cartea superioară din pachetul cel nou, adică ultima carte întoarsă din pachetul de bază, peste această carte se vor așeza alte cărți în ordine descrescândă și în culori succesive. Dacă merge, se va epuiza întregul pachet. Locul de ajutor, rămas liber, va fi completat din nou cu ultima carte ridicată. Dacă unul din pachetele de rezervă ajunge, de ex. dela 10 negru până la 8 negru, iar un alt pachet dela 7 roșu până la 4 negru, se poate așeza pachetul acesta din urmă în continuarea lui 8 negru, rămas din prima serie și vom obține atunci un șir dela 10 până la 4. După ce s'a epuizat pachetul de bază, tema trebue să fie rezolvată, adică cei 8 Rigi trebuesc să fie deasupra,

In figură se poate lua ultima carte din pachetul de rezervă, care este 7 de cupă și să se puie peste 6 de treflă, peste aceasta se adaogă seria 8 de pică până la 10 de pică. Locul rămas liber va fi completat cu ultima carte din pachet.

www.dacoromanica.ro

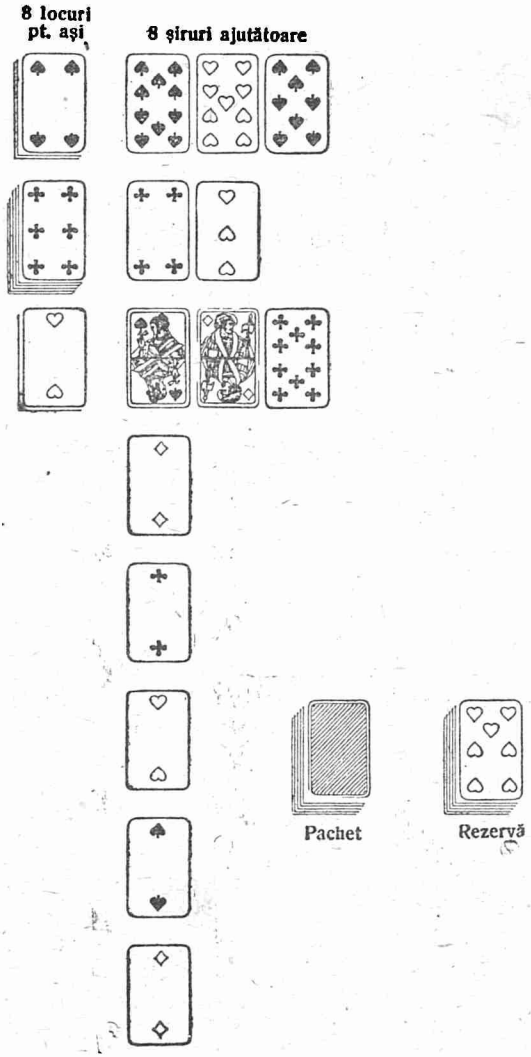

Fig. 5. — Pasienţa Regală

www.dacoromanica.ro

SHAKESPEARE

Două jocuri de Bridge

Primele 4 cărţi, din pachetul bine amestecat, se vor aşeza deoparte, una lângă alta, pentru a servi drept cărţi ajutătoare.

Următoarele 8 cărţi, se vor aşeza într'un singur rând unele lângă altele. Aşii vor fi scoşi deoparte, iar peste ei se vor pune cărţile de aceeaşi culoare, în ordine crescândă, în timp ce peste pachetele ajutătoare, cărţile se vor aşeza în ordine descrescândă. Se vor întrebuinţa şi cărţile din pachetele ajutătoare acolo unde va fi nevoe şi unde se potrivesc, pentru a acoperi pachetele aşilor. Dacă rămâne un loc gol între pachetele ajutătoare, el va fi completat cu una din cărţile înşirate în rândul de câte opt cărţi. In rândul şirului ajutător, cărţile trebuesc aşezate deasemeni pe culori în ordine descrescândă, dar numai câte una singură, nu în serie.

In exemplul din figura alăturată niciuna din cărţile aflate în primul şir de opt cărţi, nu poate fi utilizată. Din şirul al doilea de opt cărţi se poate utiliza asul de treflă şi asul de carou, iar din şirul ajutător se va scoate 2 de treflă. In locul rămas liber în şirul ajutător se va pune 9 de treflă, căruia îi va urma 8 de treflă, 7 de treflă şi 6 de treflă. In locul rămas liber din şirul aju-

www.dacoromanica.ro

tător se va pune 2 roşu (aşteptând ca asul roşu să vie ulterior pentru a putea să se aşeze după el un 2 roşu).

Se continuă astfel punându-se cărţi numai în partea de sus, deoarece acestea trebuesc ridicate.

La sfârşit rămân 4 cărţi, care pot servi drept cărţi ajutătoare, astfel că vom avea la dispoziţie 8 locuri de ajutor.

Când s'a epuizat pachetul şi când în şirul celor opt cărţi, a rămas un şir perpendicular, complet liber, putem pune un Rigă, apoi o Damă, un Valet şi aşa mai departe, în ordine descrescândă şi în aceeaşi culoare, formând un nou şir ajutător. Altfel nu se va completa nimic în şirul celor opt cărţi ale acestei pasienţe.

Pasienţa va fi terminată când vom avea toţi aşii cu seriile respective până la Rigă. Pasienţa aceasta iese de cele mai multe ori.

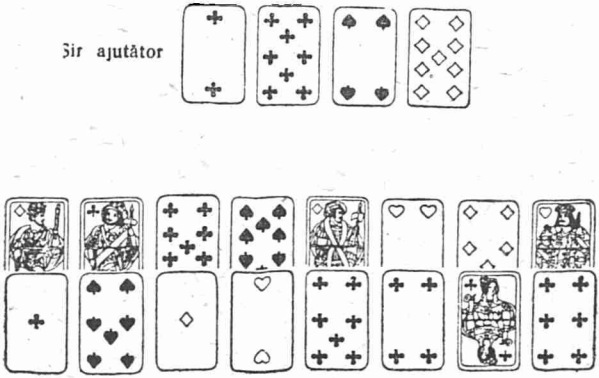

Fig. 5. — Shakespeare

www.dacoromanica.ro

EVANTAIUL

I. *Un joc de Bridge*

Se ridică din pachet câte 3 cărţi şi se aşează pe masă în formă de evantai. Vom avea 17 evantaie şi o singură carte în plus.

Fig. 6. — Evantaiul

Tema constă în formarea din primele cărţi a câte 4 familii dela as la Rigă în aceeaşi culoare. Pentru a ajunge la cărţile intermediare, cărţile din evantaiele superioare vor fi aşezate pe culori şi în ordine crescândă treptat în evantaiele superioare. Pentru a opera astfel de schimbări, vom lua numai cărţile din evantaiele imediat superioare şi numai pe rând, adică nu vom avea voie să mişcăm mai multe dintrodată. Dacă am epuizat posibilităţile de schimbare a cărţilor sau de ridicarea lor, vom strânge cărţile rămase, le vom amesteca şi le vom aşeza din nou în formă de evantai. Operaţia va fi făcută maximum de trei ori, iar la urmă vom ridica şi ultima carte de jos. Dacă nici acest lucru nu va duce la rezolvarea pasienţei, înseamnă că ea s'a închis.

Pentru uşurinţa jocului putem scoate dela început aşii şi să-i etalăm la o parte. Jocul va începe atunci numai cu 16 evantaie.

www.dacoromanica.ro

II. *Două jocuri de Bridge*

Jocul şi tema se vor extinde în cazul acesta la 8 familii, dar metoda este aceeaşi ca la jocul descris mai sus. Se etalează însă numai 20 de evantaie. Dacă unul din evantaie dispare prin ridicarea cărţilor, locul se va completa cu un nou evantai format din cărţile aflate în pachetul de bază. Şi la jocul acesta, ca şi la cel precedent, se pot scoate aşii dela început.

III. *Două jocuri de Bridge*

Dintr'unul din jocuri se vor scoate cei 4 Rigi şi se vor pune la o parte, pentru a se construi pe cei 4 aşi familiile, în ordine crescândă, iar pe cei patru Rigi, familiile în ordine descrescândă. Primele 12 cărţi, ale celor două jocuri bine amestecate, se vor etala pe masă în formă de evantai, iar dedesubtul lor se vor pune 4 cărţi ajutătoare. Dacă putem utiliza cartea din dreapta evantaielor sau una din cărţile ajutătoare, la cărţile de bază, nu trebue să mai stăm la îndoială. Locurile libere dintre cărţile ajutătoare se vor înplini prin cărţi luate din evantai. Dacă nu mai avem nicio carte pe care s'o putem adăoga la cărţile de bază, vom răsturna pachetul şi vom examina fiecare carte în parte, dăcă se potriveşte sau nu, la cărţile de bază şi totodată dacă poate fi adăogate la cartea din dreapta evantaiului sau la una din cărţile ajutătoare. Dacă am făcut operaţia de trei ori, fără să fi găsit nicio carte potrivită, înseamnă că pasienţa s'a închis.

www.dacoromanica.ro

PIVNIŢA

Două jocuri de Bridge

Rigii, Damele şi Valeţii se pun deoparte. Celelalte cărţi se amestecă bine, apoi se trag din pachet una câte una şi se aşează orizontal 10 cărţi, sau în măsura în care se potrivesc, se vor aşeza şi vertical. Cărţile se vor aşeza şi unele sub altele fără a se ţine seamă de culoare sau de valoarea lor. Singurul lucru pe care trebue să-l observăm este ca acele cărţi de o valoare mai mică să nu stea deasupra altora de o valoare mai mare.

Tema este: Să se construiască pe aşi, serii de cărţi până la 10, fără a se ţine seamă de culoare. Aşii nu vor fi însă scoşi dela început, ca la alte pasienţe, ci ei vor primi un loc în interiorul şirului. De aceea nu se recomandă completarea tuturor celor 10 locuri. Se vor lăsa dela început mai multe locuri libere pentru aşi. Se pot aşeza însă cărţi stinghere, adică din acelea care se mai află numai câte una singură într'un rând, pe cărţile la care se potrivesc, bineînţeles în ordine descrescândă şi fără să ţinem seamă de culoare. Locurile devenite libere pot fi completate din pachet. Cel mai nimerit este însă, să le lăsăm cât mai mult timp libere, pentru a putea aşeza acolo aşii care ar apărea eventual. Afară de

www.dacoromanica.ro

aceasta mai putem introduce în pivniţă 2 cărţi ajutătoare pe care ni le vom procura, fie din pachet, fie din ultimele cărţi aflate în şirul vertical. De aceea cărţile ajutătoare nu trebue să fie puse în şirurile acestea verticale, ci trebuesc adăogate numai la aşi, astfel ca locul lor să poată fi completat din pachet, în cazul în care cartea ridicată este potrivită scopului urmărit. Se vor pune în pivniţă, de preferinţă, numai cărţile care vor putea fi ridicate cât mai curând pentru ca să avem cât mai repede un nou loc gol. Se poate însă întâmpla să apară în pivniţă şi cărţi mari, lucru ce slujeşte ca ele să nu fie închise mai sus. Dar acest lucru este lăsat la aprecierea jucătorului. După posibilitate se vor aşeza cărţile mari în ultimul rând, pentru a nu închide locurile rezervate aşilor. Trebue să ne gândim că, atunci când avem toţi cei 8 aşi, ne vor rămâne la dispoziţie numai două rânduri verticale şi pivniţa. Trebue de aceea se judecăm bine pentru a nu închide cărţile mici. Dacă nu vom avea un loc liber pentru unul din aşii care ar apărea în timpul jocului, nu trebue să considerăm pasienţa ca închisă, ci vom aşeza asul într'unul din rânduri sau îl vom pune în pivniţă, aşteptând să se creeze un loc gol. Abia atunci vom începe să construim pe el.

In figură, cărţile sunt aşezate foarte potrivit. Afară de cele 4 locuri lăsate libere, devin libere încă două locuri şi pivniţa.

(vezi figura pe pag. 25)

www.dacoromanica.ro

NUMĂRĂTOAREA

Două jocuri de Bridge

Pasienţa aceasta seamănă întrucâtva cu cea precedentă. Rigile, Damele şi Valeţii rămân însă în joc. Pentru cărţile care trebuesc ridicate din pachet stau la dispoziţie 5 rânduri verticale. Cărţi ajutătoare în pivniţă, nu avem însă în pasienţa aceasta. Aşii cu familiile în ordine crescândă indiferent de culoare, vor fi aşezaţi în cele 8 locuri special rezervate.

Tema şi greutatea constă în înşiruirea cărţilor ridicate, în cele 5 rânduri respective, fără a se închide carţile şi a se aşeza treptat toate cărţile până la Rigă, construindu-le pe cei 8 aşi — de bază. O modificare a ordinei cărţilor în rândurile etalate nu este permisă. Când o carte a fost aşezată ea va trebui să-şi păstreze locul.

Pasienţa aceasta poate fi transformată în joc de societate, în care caz fiecare din jucători va trebui să aibă la dispoziţie două jocuri de Bridge. O persoană trage cartea din pachetul de Bridge şi îi spune numele aşezând-o după prescripţiile de mai sus. Celelalte persoane şi-au aşezat cărţile mai dinainte în ordinea următoare: vor pune câte 8 cărţi de aceeaşi valoare în 13 pachetele, unele lângă altele cu faţa în sus, pentru a putea să aibă la îndemână cartea cerută. Fiecare va înşira apoi cartea cerută, după posibilităţi, în cele

www.dacoromanica.ro

5 rânduri ale sale şi câştigătorul va fi acela care va avea la sfârşit cele mai multe şiruri construite pe aşii respectivi. Fiecare jucător va aşeza aşii la rând, în măsura în care vor fi strigaţi, apoi deasupra va începe să construiască. Va pune 2, 3, 4 etc. în rândurile verticale.

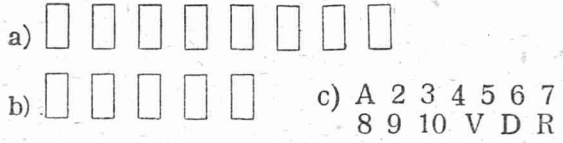

Fig. 8 — Numărătoarea
Ordinea aşezării cărţilor

a) Loc pentru aşii cu familii
b) 5 şiruri verticale, în care se vor pune cărţile strigate
c) Tablou general al orânduirii cărţilor dela A la K în 13 pacheţele.

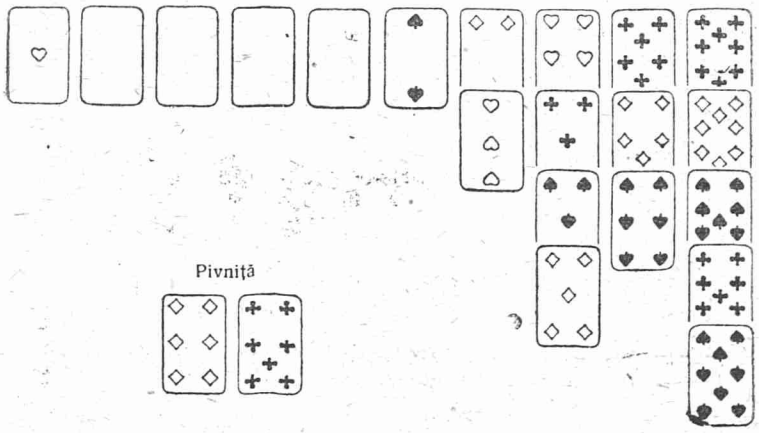

Fig. 7. — Pivniţa

www.dacoromanica.ro

COADA

Două jocuri de Bridge

Se aşează 20 de cărţi în formă de coadă, (coc), întocmai ca în figura alăturată. 4 cărţi se aşează înafară, în colţuri, iar între acestea se aşează alte 4 în sens invers. Prima carte ridicată din pachet, va fi cartea de bază pe care se va construi, fie în ordine crescândă, fie în ordine descrescândă. Dacă, de ex., este o Damă, atunci se vor cerceta cărţile etalate şi se va începe aşezarea în măsura posibilităţii în ordine crescândă sau descrescândă. Se va observa, cu alte cuvinte, dacă pe această Damă se poate aşeza un Rigă, apoi un as, 2, etc, până la Valet, sau dacă trebue să se aşeze descrescând: Damă, Valet, 10, 9, etc. până la Rigă. Acest lucru este valabil pentru toate 8 cărţile. Apoi se ridică din pachet, câte o carte. Toate cărţile de bază, adică după cum arată exemplul nostru, cele 8 Dame, vor fi scoase şi se va construi pe ele în ordine crescândă sau descrescândă şi în aceeaşi culoare. Se vor întrebuinţa şi cărţile libere etalate pe masă, adică ultima din coadă, în cazul în care se potriveşte scopului urmărit. Cele 4 cărţi din colţuri vor fi înlocuite, în caz de epuizare, din cărţile cozii, cele 8 cărţi transversale vor fi însă completate din pachet. Dacă s'au utilizat aproape toate cărţile cozii, se vor completa cele 4 cărţi din colţuri tot cu cărţi luate din pachet. Pasienţa s'a terminat atunci când, după ce am făcut operaţia de trei ori, toate cărţile din pachet s'au aşezat peste cărţile de bază.

www.dacoromanica.ro

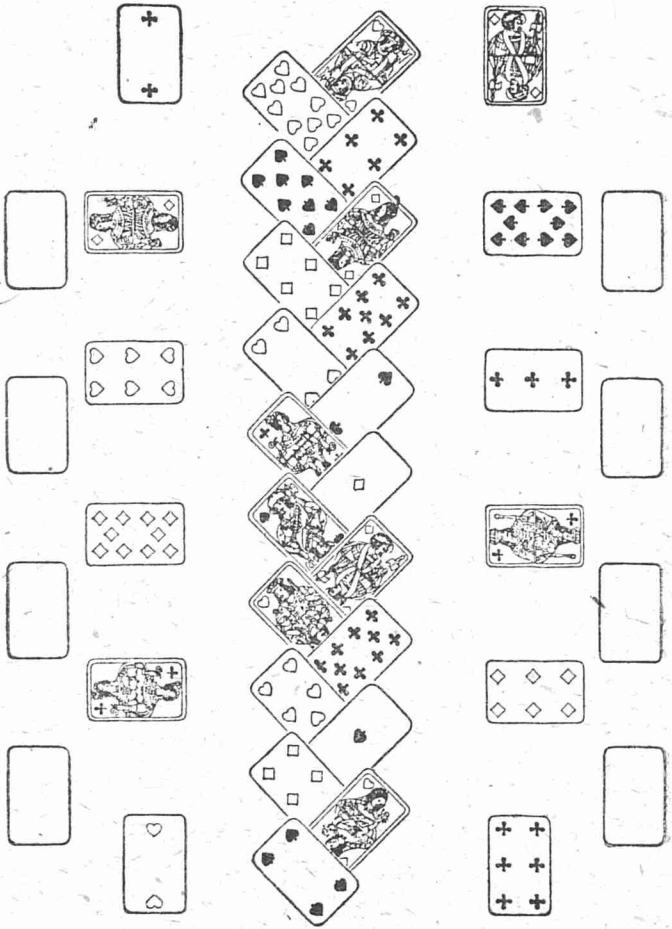

Fig. 9. — Coada

www.dacoromanica.ro

Pasienţa NEBUNA

Două jocuri de Bridge

Tema: Trebue să se ridice cei 8 aşi în ordine crescândă şi în culoarea respectivă până la Rigă. Se iau din pachetul bine amestecat 8 cărţi, care se etalează pe masă, unele lângă altele. Se vor scoate aşii, apoi se va căuta să se aşeze peste ei, 2, 3 etc. în aceeaşi culoare. Cărţile pot fi aşezate în rânduri, dar numai în ordine descrescândă şi în culori succesive, adică numai roşu pe negru şi invers. La această operaţiune pot fi utilizate şi serii complete. Dacă ştau, de ex., una peste alta 6 roşu, 7 negru, 8 roşu, seria aceàsta poate fi aşezată peste un 9 negru. Dacă în rândul superior devine un loc liber, se va pune acolo un Rigă sau chiar o serie completă care duce până la Rigă, de ex: Valet roşu, Damă neagră, Rigă roşu.

Când nu mai avem nimic de pus, vom etala alte 8 cărţi şi vom căuta din nou cărţile potrivite.

Exemplu: Asul de treflă, 3 de carou şi 5 de cupă vor fi scoase. In locul gol se va aşeza Riga de cupă, peste el Dama de treflă, Valetul de carou, apoi 7 roşu până la 10 de pică.

In felul acesta se vor scoate apoi alte 8 cărţi şi se vor potrivi după nevoie, până ce s'a epuizat pachetul. Este o pasienţă foarte grea, care se închide de cele mai multe ori.

www.dacoromanica.ro

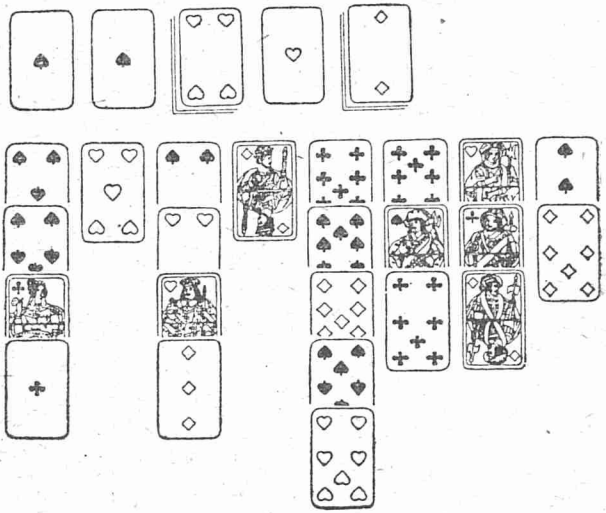

Fig. 10. — Pasienţa Nebună

www.dacoromanica.ro

Pasienţa VESELĂ

Două jocuri de Bridge

Tema este aceeaşi ca şi la pasienţa precedentă, cu deosebirea că la început se etalează 3 rânduri de câte 8 cărţi şi se începe cu ridicarea sau înlăturarea cărţilor, abia când o treime din cele etalate este acoperită. In jocul precedent se putea începe această operaţie chiar din primul rând. Se mai deosebeşte apoi şi prin faptul că în locul devenit liber nu trebue să se pue neapărat un Rigă, ci chiar o altă carte rămasă liberă, de ex: o serie întreruptă, cum ar fi 8 roşu, 7 negru, 6 roşu, 5 negru. Este un mare avantaj, căci rândurile devenite de mai multe ori libere pot fi completate cu cărţi din rândurile inferioare, evitându-se astfel încurcătura. In exemplul din figura alăturată devine liber rândul al doilea, prin suprapunerea Valetului de treflă peste Dama de cupă. In rândul liber se va aşeza o serie 8 de pică până la 4 de treflă, 8 de treflă devenit liber se va aşeza peste 9 de treflă, 3 de cupă peste 4 de treflă, 2 de caro va fi însă scos. Astfel că acum se va putea aşeza în rândul al doilea dela 8 de pică până la 3 de cupă peste 9 de cupă, astfel că rândul al doilea va deveni din nou liber. Se va putea aşeza, mai departe, seria dela 3 de cupă până la 9 de cupă, iar 4 de cupă peste 5 de treflă.

Când nu mai avem nimic de adăogat sau de etalat, vom lua din nou 8 cărţi din pachet, urmând operaţia până epuizăm toate cărţile.

www.dacoromanica.ro

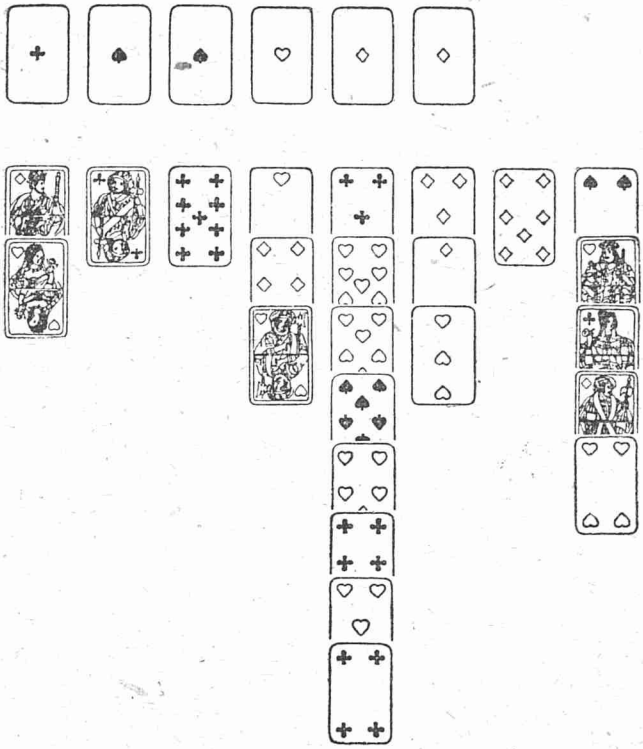

Fig. 11. — Pasienţa veselă

www.dacoromanica.ro

Pasienţa CAMUFLATĂ

Două jocuri de Bridge

Din pachetul bine amestecat se întorc 8 cărţi care se etalează pe dos, una lângă alta. Peste acest rând se va aşeza un al doilea rând care să acopere pe primul cam 1/3, iar peste al treilea rând se va aşeza un rând liber care va forma rândul al treilea. Tema şi metoda de etalare a cărţilor şi de joc este aceeaşi ca şi la pasienţa precedentă. Când una din cărţile acoperite devine liberă, poate fi întoarsă. Când nu mai poate fi nimic de adăugat sau de ridicat, se va aşeza un nou rând de 8 cărţi din pachet. Rândul devenit liber poate fi completat cu una din cărţile libere sau cu o întreagă serie.

BUCUREŞTII DE ALTĂ DATĂ

Două jocuri de Bridge

Se etalează cei 8 aşi pentru a putea construi pe ei familiile până la Rigă. Din pachet se va scoate o serie de 12 cărţi. Cărţile cu 2, cât şi cele următoare se vor aşeza apoi în culorile respective peste aşi. Locurile devenite goale, vor fi completate cu cartea superioară din pachetul de cărţi, respectiv din pachetul nou format. Cărţile care se potrivesc vor fi adăogate la cele etalate în ordine descrescândă şi în aceeaşi culoare; se admit şi serii. Se vor lua apoi alte cărţi din pachet, una după alta, şi se vor completa locurile

www.dacoromanica.ro

noi rămase libere. Cărţile care nu sunt utilizabile vor fi puse într'un nou pachet. Cartea superioară a acestui nou pachet poate, după cum am mai spus, să fie adăogată sau ridicată la prima ocazie. Când am terminat pachetul, trebue să avem toate cărţile depuse, altfel înseamnă că pasienţa s'a închis.

GALERIA TABLOURILOR

Două jocuri de Bridge. Aşii vor fi scoşi.

Din pachetul bine amestecat se vor etala 4 rânduri drepte orizontale de câte 8 cărţi.

Tema: Cărţile trebuesc să fie astfel aşezate, încât în primul rând să avem 2, 5, 8 şi Valeţii de aceeaşi culoare aşezaţi unii peste alţii. In rândul 2 vom avea deasemeni 3, 6, 9 şi Damele, în al treilea rând: 4, 7, 10 şi Rigile, pentru ca la ieşirea pasienţei să se afle, deasupra cărţilor, toate cele 24 de figuri.

Rândul al 4-lea şi celelalte pe care le vom mai etala; vor trebui să fie considerate ca rânduri ajutătoare.

După ce s'au etalat primele 4 rânduri, trebue să vedem dacă în rândul întâi sunt 2, în rândul al doilea 3 şi în rândul al treilea 4, şi dacă avem la îndemână 5, 6, 7 pe care trebue să-i suprapunem. La acest lucru putem întrebuinţa şi cărţile

www.dacoromanica.ro

din rândul al patrulea. In cele trei rânduri de mai sus nu trebue să avem însă niciun gol. Putem muta, de ex., din rândul 2 şi 3 un 5 în rândul întâi, atunci locul din rândul al doilea trebue să fie completat cu un 3, iar cel din rândul al treilea cu un 4. Dacă nu avem la îndemână o astfel de carte pentru completarea locului rămas liber, atunci vom mai aştepta.

Când nu mai avem nimic de pus, vom lua alte 8 cărţi din pachet, depunându-le drept cărţi ajutătoare peste cele aflate în rândul al patrulea şi vom acoperi cam 1/3. Cu ajutorul acestui nou rând, se vor controla din nou doii, peste care se vor pune cincii, apoi opţii şi peste ei Valeţii, sau în rândul al doilea, treii, şesii, nouarii, Damele sau în rândul al treilea patru, şepţii, decarii, Rigii — urmând ordinea — tot aşa mai departe. Ordinea poate fi uşor urmărită, deoarece valorile cresc mereu din trei în trei:

2 — 5 — 8 — Valet
3 — 6 — 9 — Damă
4 — 7 —10 — Rigă

Când am epuizat pachetul şi am obţinut un întreg rând vertical liber, din cărţile ajutătoare, putem adăoga o carte rămasă liberă în locul rămas gol.

Exemplu: (vezi figura)

Punem 5 de treflă peste 2 de treflă, în locul rămas gol din rândul întâi, 3 de treflă, în locul rămas gol 2 de carou, în locul rămas liber 4 de cupă, în locul rămas liber 2 de pică. Apoi se va pune 4 de treflă peste 4 de treflă, în locul rămas liber 2 de cupă. Mai putem pune deasemeni 5 de

www.dacoromanica.ro

pică peste 2 de pică. 5 de carou nu-l putem pune deocamdată peste 2 de carou, deoarece nu mai avem niciun doi liber, care să poată completa locul. Nu putem să creem nici în rândul al doilea deocamdată un loc pentru a pune 3 de pică din şirul ajutător. Poate că vom reuşi însă în cazul în care vom etala încă 8 cărţi ajutătoare din pachet.

Din rândurile ajutătoare nu pot fi utilizate bineînţeles decât cărţile libere, adică neacoperite complet. Galeria tablourilor trebue executată cu multă atenţiune, deoarece vom putea intra repede în încurcătură. Pentru ca să iasă, trebue să ţinem seamă de toate posibilităţile.

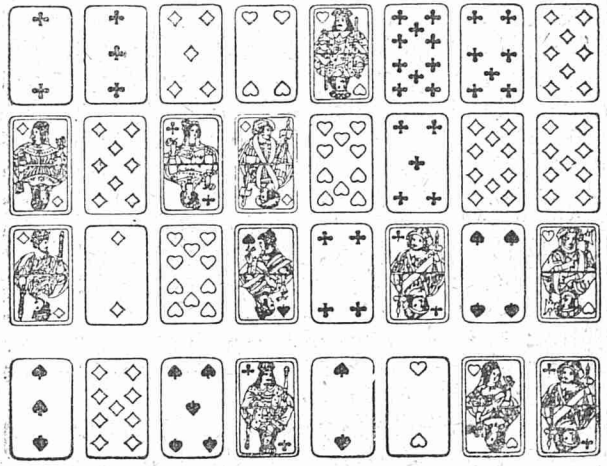

Fig. 13. — Galeria tablourilor

www.dacoromanica.ro

DESPINA DOAMNĂ

Două jocuri de Bridge

Tema: Trebue să se ridice cei opt aşi în ordine crescândă până la Rigă şi în culorile respective.

Din pachetul bine amestecat se vor etala 6 rânduri (unii jucători mai experimentaţi etalează chiar 8 rânduri) de câte 8 cărţi unele sub altele, astfel ca rândul orizontal să acopere rândul precedent cam un sfert.

Se vor scoate apoi aşii aflaţi printre cărţile etalate, iar pe ei se vor pune 2, 3 etc. în ordine crescândă. Cărţile libere din aceste rânduri pot fi mutate sau alăturate după cum urmează: în ordine descrescândă şi în culori succesive, adică roşu după negru sau invers. Dama de treflă poate fi pusă, spre exemplu lângă treflă, dar Riga de cupă şi Riga de carou nu pot fi puşi lângă un Rigă de pică. Se pot scoate şi serii, dar numai în cazul că sunt de aceeaşi culoare. Se poate alătura de pildă: 7, 6 şi 5 de carou la 8 de treflă sau de pică, dar nu poate să fie alăturat la 8 de cupă. Dacă însă 6 de treflă se află peste 7 de carou, aceste două cărţi nu pot fi îndepărtate simultan, ci trebue să se pue mai întâi 6 de treflă la locul respectiv, înainte ca să se procedeze la plasarea 7-lui de carou.

Nu se recomandă să se pună imediat toate cărţile la locul potrivit, deoarece trebue să reflectăm mai întâi dacă serveşte sau nu scopului

www.dacoromanica.ro

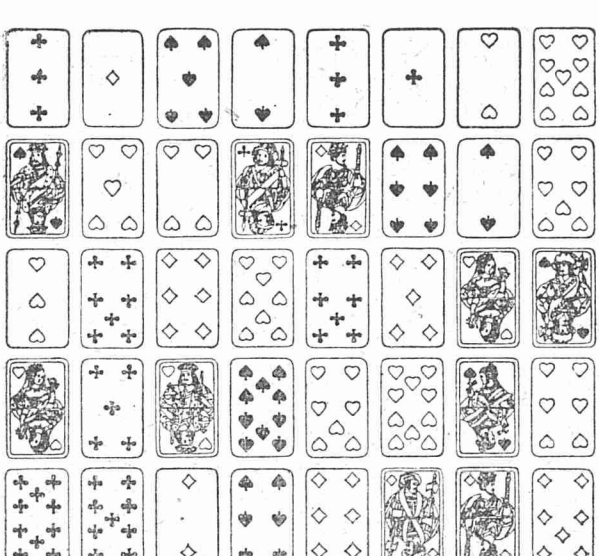

Fig. 14. — Despina Doamna

Asul de cupă va fi îndepărtat. 9 de carou se va pune peste 10 de carou. Ambele cărţi vor putea fi alăturate apoi Valetului de carou. 3 de pică şi 4 de pică. 9 de treflă peste 10 de treflă. 8 de treflă peste 9 de treflă. 6 de carou peste 7 de carou. 5 de treflă peste 6 de carou. 7 de treflă peste 8 de treflă. 4 de cupă peste 5 de cupă. 4 de cupă şi 5 de cupă peste 6 de pică. Asul de carou se pune deoparte. 4 de treflă peste 5 de treflă. 2 de carou se va scoate, apoi 7 de treflă până la 10 se vor pune în locul liber. Dama de cupă se va pune peste Riga de cupă, 3 de cupă peste 4 de cupă. Acum trebue să se ia o carte nouă din pachet, care se va pune la locul potrivit sau dacă nu merge se va alătura Rigei de pică.

www.dacoromanica.ro

urmărit. S'ar putea, foarte uşor, să încurcăm drumul. In general se recomandă să se aşeze cărţile de aceeaşi culoare, deoarece se obţine mai uşor seria respectivă.

Se ia apoi din pachet o carte după alta şi se pune la locul potrivit. Dacă nu ne face trebuinţă, cartea va fi alăturată primului rând vertical, chiar dacă nu se potriveşte. Prin aceasta rândul întâi devine mai lung, fapt care nu prezintă un avantaj deosebit dar nu prezintă nici desavantaje. Trebue să ne gândim însă a scurta pe cât posibil mai repede acest prim rând, completând sau ridicând cu ultima carte din acest rând locurile rămase goale. Uneori este foarte indicat ca să se pună în rândul întâi, cărţi sau serii de cărţi din celelalte rânduri, mai ales când avem în perspectivă posibilitatea de construire cu ele.

Dacă un rând vertical a devenit complet liber, lucru pe care trebue să-l urmărim în scopul nostru, el poate fi completat cu o carte rămasă liberă sau cu o serie întreagă de aceeaşi culoare, pe care o vom lua tot din primul rând vertical.

Când pachetul s'a terminat trebue să se fi terminat şi pasienţa. Jocul acesta interesant, dar şi greu de dus la capăt, cere multă gândire şi reflectare. Este una din puţinele pasienţe, a cărei rezolvare nu depinde numai de noroc, ci mai ales de atenţie şi îndemânare. Mutările rândurilor pentru a creea locuri libere, pentru a forma seriile sau pentru a descurca rândurile încurcate, dau jucătorului o deosebită satisfacţie.

www.dacoromanica.ro

TUŞA LINĂ

Două jocuri de Bridge

Se etalează 10 cărţi într'un singur rând. Trebue să scoatem din cărţile etalate treptat 4 Rigi şi 4 aşi pe care îi vom pune deoparte drept cărţi de bază, pentru a construi pe aşi familii în ordine crescândă, iar pe Rigi în ordine descrescândă. Se pun deci la o parte din rândul întâi Rigile şi aşii precum şi cărţile ce le urmează şi care servesc scopului enunţat. Locurile libere se vor completa dela stânga la dreapta cu cărţi scoase din pachet. Dacă nu mai există nicio carte utilizabilă în rândul întâi, se va înşirui dedesubt un al doilea rând de 10 cărţi cu care se va proceda la fel. Dacă nici din acest rând şi nici din primul nu mai poate fi întrebuinţată nicio carte se vor completa din nou golurile din rândul întâi începând din stânga sus Dacă nici acum nu mai poate fi înşiruită nicio carte se va etala un nou rând. Din acest al treilea rând pot fi luate numai cărţile libere. Cărţi libere se numesc în cazul acesta cărţile cele mai de jos din ultimul rând şi toate cărţile din rândul întâi (superior). Dacă se ridică de jos o carte, cartea imediat superioară devine liberă, dacă se ia o carte de deasupra atunci devine liberă cartea imediat aflătoare sub ea. Dacă una şi aceeaşi carte rămâne de două ori liberă, trebue să luăm seama pe care o îndepărtăm, deoarece adesea reuşita pasienţei depinde de acest lucru. Trebue să se ţie seamă că golurile nu trebuesc completate imediat după ridicarea cărţii, ci abia când nu mai putem utiliza ni-

www.dacoromanica.ro

ciuna din cărţile etalate, apoi trebue să fim atenţi ca la completarea locurilor goale să facem mai întâi o examinare generală şi abia apoi să etalăm un nou rând. Dacă am etalat toate cărţile fără ca familiile să se fi format, înseamnă că pasienţa s'a închis.

OPT AŞI

Două jocuri de Bridge

Cei 8 aşi vor fi etalaţi şi anume în felul următor: câte 4 aşi în rânduri paralele (vezi figura).

Tema: Să se construiască peste aşi în ordine crescândă şi în aceeaşi culoare până la Rigă. Cele 12 câmpuri alăturate sau de dedesubtul şi de deasupra celor 8 aşi vor fi acóperite cu cărţi din pachet. Cele patru câmpuri deasupra şi dedesubtul aşilor sunt considerate câmpuri ajutătoare. Aci trebue să fie mereu numai câte o singură carte, respectiv vor fi completate pe rând, când unul din câmpuri va rămâne liber. Cele 8 câmpuri dela dreapta şi dela stânga vor fi completate în ordine crescândă şi anume în culori succesive, roşu pe negru şi invers.

La început se vor lua cărţile pe rând din pachet şi se vor aşeza de preferinţă cărţile cele mai avantajoase pentru a se putea alătura cărţile în ordine crescândă. Se vor aşeza sus şi jos valorile cele mai mici, pentru a putea fi depuse cât mai repede peste aşi. Cărţile potrivite vor fi de-

www.dacoromanica.ro

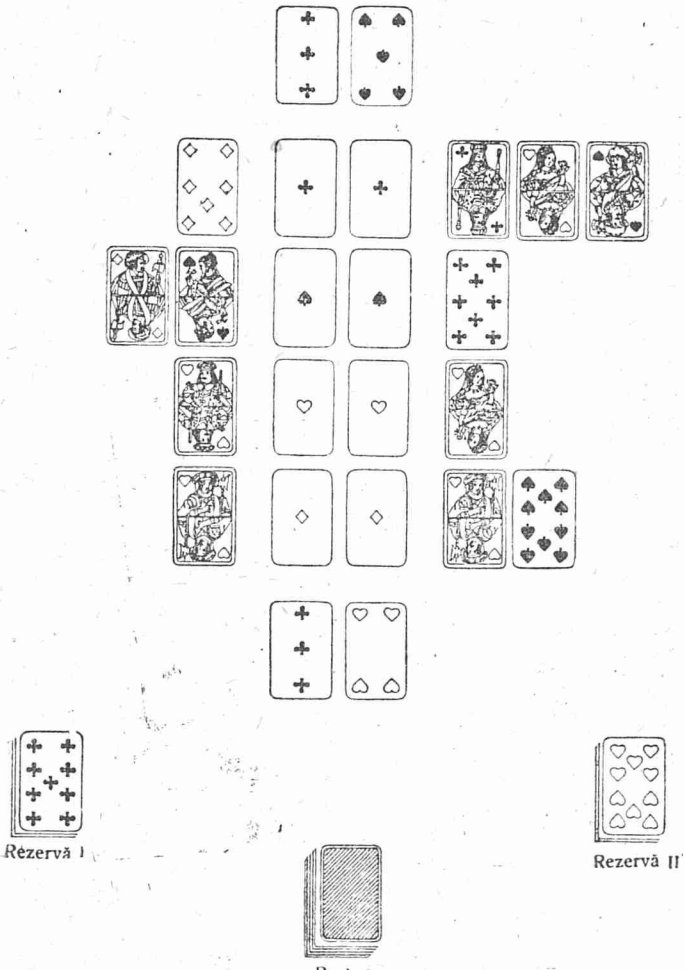

Fig. 15. — Opt aşi

www.dacoromanica.ro

puse imediat în cele 8 câmpuri interioare şi în culoarea respectivă. Fiecare câmp devenit liber prin ridicarea sau alăturarea cărţii respective, va putea fi completat şi tot asemenea şi câmpurile ajutătoare de sus şi de jos.

Cele 4 cărţi ajutătoare de sus şi de jos pot fi puse în câmpurile laterale, în schimb însă nu se va putea lua nicio carte pentru a o muta sus sau jos. Dintr'un câmp lateral, cărţile vor putea fi mutate în celălalt, dar numai câte una singură, nu în serii.

După cum am mai spus, cărţile din pachet vor fi împărţite atât timp cât va fi necesar pentru completarea tuturor câmpurilor, adică până ce avem sus şi jos câte 2 cărţi iar lateral nu se va mai găsi nicio carte potrivită pentru suprapunere. Se vor lua atunci câte 3 eărţi deodată din pachet şi se vor pune pe faţă. Cu acestea vom continua operaţia. La aceste cărţi se va potrivi poate una din cărţile ajutătoare, astfel că în locul devenit liber se va putea pune o carte nouă, se vor lua apoi alte trei cărţi din pachet, iar cele care nu se potrivesc vor fi puse laoparte formând un nou pachet. Astfel că se vor pune mai departe alte trei cărţi pe primul pachet. In felul acesta pachetul originar se va despărţi treptat în două pachete la dreapta şi la stânga, ce vor fi aşezate pe masă cu figurile la vedere. Cartea superioară a ambelor pachete poate fi utilizată după nevoie, fie pentru alăturare, fie pentru ridicare. După ce s'a epuizat pachetul originar, pasienţa este gata.

Pentru a considera tema ca rezolvată, trebue să depunem însă multă atenţie şi îndemânare.

www.dacoromanica.ro

Pasienţa VÂNĂTOREASCĂ

Două jocuri de Bridge

Cei 8 aşi ai jocurilor de Bridge vor fi etalaţi în două rânduri orizontale. Pe aceştia se vor construi familii în ordine crescândă până la Rigă şi în aceeaşi culoare. In părţile laterale aşilor precum şi deasupra şi dedesubtul lor se vor etala câte 5 cărţi din pachet în 4 rânduri care să se acopere pe $^2/_3$, adică se vor etala în total 60 de cărţi. Trebue să se ţie seamă, pentru uşurinţa jocului, să se etaleze numai Rigile unui singur joc de Bridge. Dacă în cursul etalării, apare de două ori aceeaşi Rigă, ea va fi pusă la sfârşitul pachetului. Când s'au etalat cărţile, se va examina care din ele pot fi utilizate, pentru acoperirea cărţilor de bază. Dacă nu mai putem utiliza niciuna din cărţile la îndemână, vom face o mişcare de translaţie, adică vom împinge cărţile lângă acelea cu care se potrivesc în ordine crescândă şi în aceeaşi culoare. Seriile nu pot fi însă mutate. Dacă vom avea de pildă un 10 de pică liber, putem să punem alături un 9 de pică şi aşa mai departe. Trebue să băgăm însă bine de seamă deoarece putem închide repede pasienţa. Dacă nu mai avem nimic de mutat şi de adăogat la cărţile de bază, se va recurge la pachet şi se va cerceta dacă se potriveşte sau nu cartea ridicată pentru cartea de bază sau dacă poate fi pusă alături de cartea rămasă liberă. Când se liberează un întreg rând vertical, se va completa golul prin cartea luată cel din urmă din pachet, care la rândul ei poate fi utilizată iar pentru înşiruire. Pachetul poate fi lucrat de trei ori.

www.dacoromanica.ro

Pasienţa lui NAPOLEON

Un joc de Bridge

Se ia din pachet prima carte şi se pune pe masă. Admiţând că este o Damă, atunci cărţile de bază vor fi cele 4 Dame, iar pe ele se vor construi mai departe. Cele patru Dame se vor aşeza una sub cealaltă iar la dreapta şi la stânga lor se vor aşeza câte 5 cărţi din pachet. Din cele 8 cărţi rămase se va forma un al cincilea rând (de ajutor) al cărui loc de mijloc va rămâne liber. Acesta este denumit PIVNIŢA, iar ca poziţie se va afla sub cele 4 Dame. Peste Dame se va construi deci fie în ordine crescândă fie în ordine descrescândă familii de aceeaşi culoare. In acest scop se vor utiliza cărţile libere. Acestea sunt socotite ca atare dacă se află în stânga primele şi ultimele din dreapta celor 4 rânduri orizontale. Tot libere sunt şi cărţile extreme ale rândului de ajutor. Aceste cărţi pot fi adăogate fie crescând fie descrescând, câte una, lângă cărţile libere ale celor 4 rânduri. Şi din rândul ajutător se pot lua cărţile libere în felul în care am enunţat mai sus şi să le punem într'unul din cele 4 rânduri principale. Nu se pot lua însă cărţi din rândurile principale pentru a se pune în rândul ajutător. In pivniţă se poate pune însă temporar o carte rămasă liberă, adică în clipa în care la stânga şi la dreapta ei nu mai este o altă carte. Atunci putem pune însă o nouă carte în pivniţă.

Când am epuizat toate cărţile din pachet, jucătorul trebue să se hotărască dacă va trebui sau nu să construiască pe cărţile de de bază în ordine crescândă sau descrescândă.

www.dacoromanica.ro

Când ridicăm cărţile din pachet trebue să ţinem seamă ca unul din rândurile de bază, fie la stânga fie la dreapta cărţii de bază, să devină liber. Atunci vom putea reîncepe cu una din cărţile libere să formăm un nou rând. Rândul ajutător nu trebue însă reînoit.

Această interesantă pasienţă şi uneori grea, cere multă atenţiune, reflecţiune şi îndemânare. Trebue să stabilim dinainte un plan de luptă pentru a nu ne închide drumurile prin ridicări inutile de cărţi şi a ajunge astfel să închidem pasienţa. Situaţia cărţilor pare adesea fără eşire şi totuşi în cele din urmă se găseşte o portiţă de salvare. Se spune că în timpul prizonieratului său, Napoleon se ocupa foarte pasionat de această pasienţă.

1	2	3	4	5	G	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	G	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	G	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	G	5	4	3	2	1
	1	2	3	4	▭	4	3	2	1	

Fig. 16. — Pasienţa lui Napoleon
Planul etalării celor 52 de cărţi
G: 4 cărţi de bază, ▭: Pivniţa

MARY STUART

Două jocuri de Bridge

Se aşează 10 cărţi în rând orizontal, formând rândul de ajutor. In rândul de dedesubt vin cele 8 familii care vor fi construite în culori succesive şi în ordine crescândă. Cea de a unsprezecea carte va forma cartea de bază şi va fi aşezată

www.dacoromanica.ro

în primul loc din rândul al doilea. Dacă ea este de pildă un Valet roşu se va putea pune deasupra o Damă neagră, apoi un Rigă roşie, un as negru etc, până ce familia se va încheia cu un 10 roşu.

Incepând cu cea de a douăsprezecea carte, se vor înşirui 6 rânduri de câte 7 cărţi, întocmai ca în figura alăturată. Se va cerceta dacă pot fi suprapuse peste cartea de bază, cărţile libere, care de cele mai multe ori sunt cele de jos. Cărţile libere pot fi aşezate şi unele sub altele în ordine crescândă şi în culori succesive, cât şi în serii: de ex. 7 roşu şi 6 negru lângă 8 negru. Prin această operaţie devin alte cărţi libere.

Rândul ajutător se va epuiza dela dreapta la stânga. In cazul din figură, se va putea utiliza cartea din dreapta, Dama de pică, pentru a ridica altă carte. Din rândul ajutător nu se va putea muta însă nicio carte în rândurile inferioare şi nici din cele inferioare nu se va putea face o mutaţie în rândul ajutător.

Cărţile ce mai rămân în pachet vor fi utilizate pe rând şi vor fi scoase pe cât posibil la oparte sau în cazul extrem se vor aşeza lângă cărţile cele mai de jos. Dacă în cursul jocului devine un loc liber într'unul din cele 7 rânduri verticale, se va putea pune în acest loc o carte preferată sau o întreagă serie, sau chiar ultima carte ridicată din pachet. Nu vom putea pune însă în niciun caz una din cărţile aflate în rândul ajutător. Pachetul poate fi întors şi prelucrat de trei ori. Dacă vrem să uşurăm jocul, putem întoarce chiar de mai multe ori pachetul.

Pasienţa iese atunci când reuşim să epuizăm cât mai repede rândul ajutător. De aceea, este

www.dacoromanica.ro

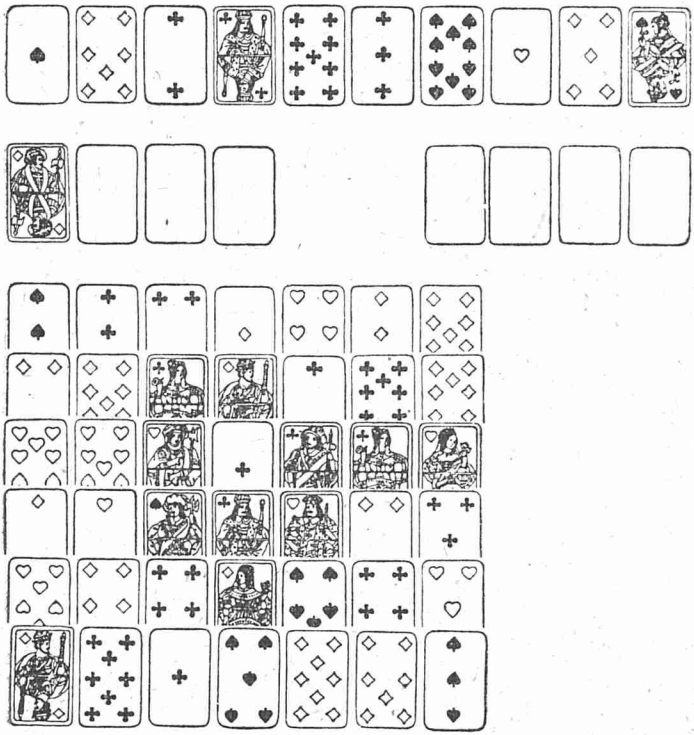

Fig. 17. — Mary Stuart

www.dacoromanica.ro

mai nimerit uneori să nu ridicăm una din cărţile ce se potrivesc scopului sau una din serii când vedem că în rândul ajutător se află o carte de care am avea nevoie şi care am bănui că se va elibera în curând.

Pentru o mai uşoară imagine generală este necesar să punem cele 4 cărţi roşii una lângă alta. Acest lucru îl putem obţine punând primele 4 cărţi roşii la dreapta iar cele 4 negre la stânga, adică în primele şi ultimele locuri ale rândului.

In exemplul din figură vom lua în primul rând Damá de pică din rândul ajutător, apoi Riga de carou şi asul de treflă, peste ele se vor pune 7 de carou, 8 de treflă, 6 de treflă peste 7 de carou şi în cele din urmă vom putea scoate ambii Valeţi şi Dama de treflă.

OPT RIGI

Două jocuri de Bridge

Se va etala un Rigă preferată. Se va construi pe aceeastă Rigă în linie verticală o serie de cărţi luate din pachet şi pe care le vom aşeza în aşa fel încât să se acopere un sfert unele pe altele. In cazul că apare un Rigă se va forma cu aceasta un al doilea rând vertical, cu a treia Rigă un al treilea rând şi aşa mai departe, având la urmă opt rânduri verticale sub cei 8 Rigi.

In timpul etalării sau chiar mai înainte se vor scoate cei 8 aşi, iar tema va consta acum de a se construi, pe aşi, familiile în ordine crescândă şi în aceeaşi culoare.

www.dacoromanica.ro

Cărţile libere adică cele mai de jos din cele 8 rânduri, vor putea fi mutate în culori succesive şi în ordine descrescândă, câte una singură, deci nu în serii, peste cărţile cele mai de jos din celelalte rânduri. Ceea ce se va potrivi peste pachetele aşilor va fi scos şi pus deoparte.

Afară de aceasta se va mai putea scoate până la 8 cărţi pe care le vom socoti drept cărţi ajutătoare şi le vom pune în pivniţă. Cu alte cuvinte, se vor putea lua cărţile aflate la sfârşitul rândurilor verticale, care ne stau în drum, fără ca ele să întreacă cifra de 8 şi se vor putea da deoparte, iar în clipa în care vom avea nevoie de ele le vom putea utiliza din nou. Cărţile aflate în pivniţă vor putea fi completate apoi din nou. Ele vor putea fi suprapuse peste aşi sau alăturate cărţilor din rânduri, acolo unde este nevoie.

Se va căuta să se ajungă mai întâi la cărţile cu 2 şi 3, pe care trebue să le scoatem. Rândurile care au ajuns prea lungi nu se recomandă a mai fi încă prelungite, deoarece se poate naşte uşor o încurcătură. Este foarte avantajos să eliberăm în primul rând Rigii pentru a putea înşirui peste ei Damele, Valeţii etc. — în culori succesive. Vom avea în felul acesta rânduri ordonate.

La acest joc, cărţile nu pot fi mutate în serie ci numai fiecare în parte.

COVORUL

Două jocuri de Bridge

Se vor scoate din pachetul de cărţi, 4 Rigi diferiţi şi 4 aşi diferiţi, care se vor înşirui într'un

www.dacoromanica.ro

singur rând. Următoarele 64 de cărţi vor fi etalate în 8 rânduri şi anume o carte orizontal, alta vertical. In felul acesta vom avea o figură care seamănă cu un covor. (Vezi figura alăturată). Tema jocului este de a se construi pe Rigi în ordine descrescândă şi pe aşi în ordine crescândă şi în culorile respective. Pentru acest lucru se vor întrebuinţa toate cărţile libere care au partea îngustă în afara covorului. De exemplu: Dama de cupă, Valetul de cupă, 2 de carou, 2 de treflă, 9 de pică, 7 de carou, 3 de cupă, etc. Nu se se va utiliza însă 3 de treflă înainte de a nu se fi scos Dama de cupă, deoarece 3 de treflă nu îşi marchează latura îngustă în afară înaintea acestei operaţiuni şi deci nu este liber. O carte ce stă deacurmezişul va putea fi utilizată numai numai dacă una din laturile ei dela dreapta sau stânga au devenit libere. O carte verticală poate fi utilizată numai când laturile ei superioare şi inferioare au devenit libere. Cărţile din pachet vor fi luate numai una câte una, iar cele ce se potrivesc vor fi suprapuse peste Rigi sau aşi. Peste celelalte cărţi ridicate din pachet şi puse în noul pachet ce s'a format, se pot suprapune cărţi din covor care au devenit libere şi care prezintă latura îngustă în afara covorului. Ele trebuesc deasemeni să fie de aceeaşi culoare şi vor fi aşezate pe rând în ordine crescândă sau descrescândă. Vom pune deci peste 10 de treflă un 9 de treflă, apoi 10 de treflă, Valetul de treflă. Această operaţie are scopul de a ne face să ajungem treptat spre cărţile din mijlocul covorului. Pasienţa a ieşit atunci când, după ce am efectuat operaţia de 3 ori, adică după ce am etalat şi verificat de trei ori cărţile din pachet, le

www.dacoromanica.ro

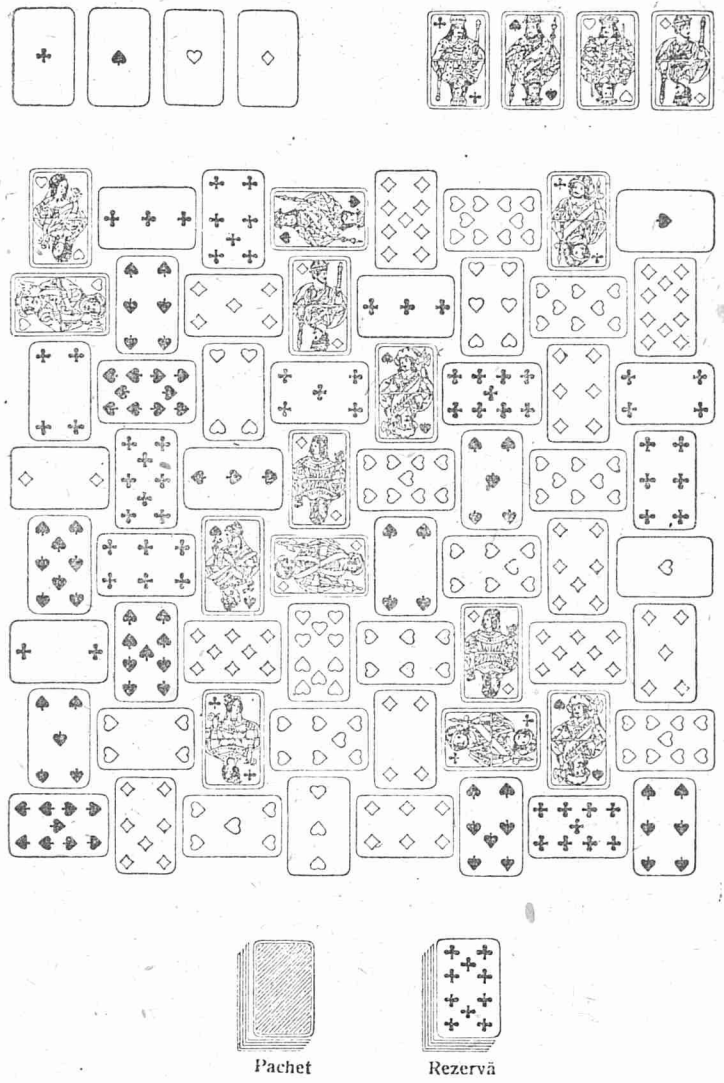

Fig. 18. — Covorul

www.dacoromanica.ro

putem aşeza pe toate în ordinea descrisă peste aşi şi Rigi.

13 PACHETE

Două jocuri de Bridge

Se aşează 12 cărţi în două rânduri unul sub altul, adică 6 cărţi în fiecare rând. Prima carte trebue să fie socotită ca „as", a doua ca „2", a treia „3", etc. a unsprezecea ca „Valet", a douăsprezecea ca „Damă" şi „Rigă". Dacă în cursul jocului va apare la locul respectiv întradevăr cartea care să corespundă acestei numerotaţii, — dacă de ex., la Nr. 6 va apare întradevăr un „şase", la Nr. 11 un Valet" — cartea se va pune cu faţa în jos pe un pachet ajutător şi va fi înlocuită cu altă carte din pachetul iniţial. După ce primele 12 cărţi au fost etalate, vom pune cea de a treisprezecea carte de dos, peste pachetul ajutător. Peste cele 12 cărţi existente se vor pune acum, un nou rând de 12 cărţi şi se va repeta operaţia de mai sus. La fiecare etalare de 12 cărţi, a treisprezecea va fi aşezată pe dos peste pachetul ajutător. Cu cât vom avea mai multe cărţi în pachetul ajutător cu atât va fi mai bine pentru joc. Când am depus toate cărţile peste pacheţele şi peste pachetul ajutător, vom examina cărţile libere, adică cele din rândurile superioare, şi vom începe operaţia. Trebue să construim pe cei 4 Rigi şi pe cei 4 aşi în culorile respective. Se vor pune deoparte Rigii şi aşii liberi considerându-i drept cărţi de bază şi tot astfel vom proceda cu cărţile următoare care se

www.dacoromanica.ro

potrivesc, până la refuz. Apoi se va descoperi cartea superioară din pachetul ajutător. Dacă este un decar, se vor lua cărţile ce se află în locul al zecelea, în mână şi se va examina posibilităţile de depunere existente. Se va pune ordine deasemeni şi în celelalte cărţi următoare după indicaţiile cărţilor de bază şi a celor etalate, apoi

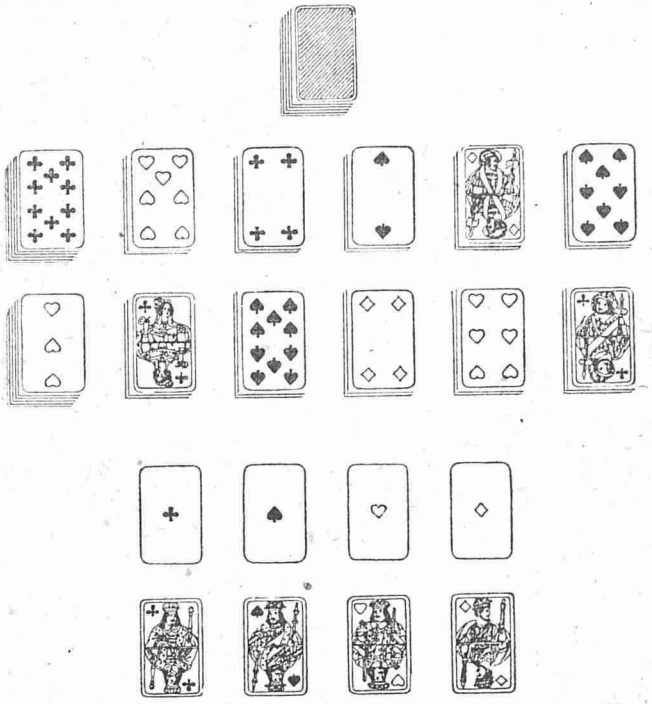

Fig. 19. — 13 Pachete

www.dacoromanica.ro

se va aşeza pachetul la locul iniţial. Cărţile libere vor putea fi întrebuinţate ori de câte ori vom crede că ne fac trebuinţă. Când s'au epuizat toate cărţile ajutătoare, fără ca familiile să fi putut fi construite complet, înseamnă că pasienţa s'a închis.

PATRU FAMILII (I)

Un joc de Bridge

Jocul începe prin etalarea tuturor cărţilor în 4 rânduri orizontale de câte 13 cărţi. Se scot apoi cei 4 aşi alăturându-se la stânga fiecărui rând. *Tema* constă în a se muta cărţile în aşa fel, încât în cele din urmă să avem în fiecare din rânduri familii de aceeaşi culoare, dela as până la Rigă. In locurile rămase libere prin scoaterea aşilor vor putea fi mutate cărţi care să stea, fie în ordine crescândă fie descrescândă, cu cartea lângă care le-am aşezat. De exemplu: Dacă un as a stat la început între un 3 de treflă şi un 9 de cupă, locul rămas liber prin scoaterea lui, va fi completat cu un 4 de treflă sau cu un 8 de cupă. Locurile rămase goale prin mutarea cărţilor pot fi apoi completate în acelaşi fel. Trebue să ţinem seamă să eliberăm cât mai repede locurile de lângă aşi, pentru a putea pune acolo 2, 3 etc.

Dacă una din cărţi va putea fi mutată de mai multe ori, se va căuta să se pună ordine în primul rând în cărţile care sunt mai greu de mutat. De aceea pachetul va fi din nou amestecat şi va

www.dacoromanica.ro

fi etalat a doua oară, lăsându se de data aceasta primul loc liber, adică, în cazul în care un rând a fost format până la 6, vom lăsa primele 6 cărţi jos şi se mai lasă liber locul destinat lui 7. Dacă la etalarea cărţilor putem număra până la 13, atunci va trebui să ţinem seamă ca locul liber să nu fie socotit şi el în această sumă. Se va căuta să se orânduiască cărţile iarăşi ca în descrierea de mai sus. Restul cărţilor va putea fi amestecat din nou şi etalat pentru o a treia oară. Dacă nici de data aceasta nu vom obţine şirurile respective, înseamnă că pasienţa s'a închis.

PATRU FAMILII (II)

Un joc de Bridge

Pasienţa aceasta este asemănătoare celei precedente. Şi pentru acest joc se vor etala de patru ori câte 13 cărţi, care vor trebui să fie orânduite dela as până la Rigă. Aşii vor fi scoşi şi aşezaţi la stânga în locul întâi, iar în locurile rămase goale vom putea pune cărţile potrivite celor alăturate golurilor.

Deosebirea constă în aceea că la acest joc se permite aşezarea unui Rigă în dreapta rândului când locul rămâne gol, cu condiţia ca şi culoarea să corespundă. La stânga Rigăi se poate pune Dama, Valetul, şi aşa mai departe. Când pasienţa s'a terminat, rămâne în fiecare rând, cam la mijloc, câte un loc gol. Pasienţa aceasta este însă ceva mai grea decât cea precedentă, deoarece cărţile nu pot fi amestecate şi nici etalate din nou.

www.dacoromanica.ro

GÂLCEAVA

Pentru doi jucători cu câte două jocuri de Bridge

Fiecare din jucători trebue să amestece mai întâi bine pachetul. Primele 4 cărţi vor fi aşezate vertical pe masă. Ambele rânduri trebue să aibă între ele o distanţă de aproximativ două cărţi, astfel că între aceste două rânduri se vor afla acum 8 locuri, care vor fi completate în cursul jocului cu 8 aşi peste care trebue să se construiască familiile. Aşii sunt consideraţi drept cărţi de bază. Fiecare jucător va număra după aceea din pachetul său 12 cărţi pe care nu le va întoarce pe faţă, punându-le drept pachet ajutător lângă pachetul iniţial. Prima carte din pachetul ajutător se va întoarce pe faţă şi cel care are cartea cu valoarea cea mai mare, va începe jocul. GÂLCEAVA este un joc de întrecere pe care îl câştigă acela care a depus primul toate cărţile din pachetul iniţial, cât şi cele din pachetul ajutător.

Etalarea se va face în felul următor:

1. Aşii vor fi puşi în locurile rezervate şi pe ei se vor construi familiile în ordine crescândă.

2. Peste primele 4 cărţi aşezate în cele două rânduri dela început se vor aşeza cărţile în ordine descrescândă şi în culori succesive, astfel ca în cursul jocului să apară 8 şiruri orizontale. Şi din aceste rânduri se pot scoate cărţile libere în cazul în care ele se potrivesc în şirul familiilor, iar în interiorul rândurilor acestora se pot muta cărţile fie câte una, fie în serii, pentru a se obţine astfel un loc gol. Acesta va fi completat

www.dacoromanica.ro

apoi cu o carte din pachet sau d n pachetul ajutător. Din şirul familiilor nu se va putea lua însă nicio carte pentru a o pune în rândurile laterale.

3. Afară de acesta, jucătorul care vine la rând, poate să depue chiar pe pachetele adversarului dacă are cărţi ce s'ar potrivi la ordinea crescândă sau descrescândă şi la culoarea respectivă. In acest scop va putea utiliza, fie cărţile superioare ale pachetelor sale, fie cărţile libere din cele 8 rânduri orizontale, dar în niciun caz nu va putea ataca şirurile familiilor.

După cum am spus mai sus, jocul va fi început de acela care va avea cartea de deasupra pachetului ajutător care să indice cifra cea mai mare. El va descoperi şi cartea superioară a pachetului iniţial şi va cerceta dacă ea poate fi scoasă. Va juca atât timp cât va epuiza posibilităţile, adică până în clipa în care nu va mai avea de făcut nicio operaţie, nici cu cartea superioară a pachetului său şi nici cu aceea a pachetului ajutător. Atunci va trece la rând al doilea jucător.

Cărţile ridicate din pachet, care nu pot fi utilizate nici pentru alăturare şi nici pentru ridicare, vor fi puse deoparte într'un nou pachet. Cartea neutilizabilă din pachetul ajutător, va rămâne însă la locul ei. Adică, în cazul că jucătorul care vine la rând nu poate utiliza cartea superioară din pachetul ajutător, se va servi numai de cărţile din propriul său pachet. Trebue să căutăm deci ca pachetul ajutător să dispară cât mai repede şi totodată să nu rămână decât o singură carte pe faţă, peste care adversarul să poată depune.

www.dacoromanica.ro

Jucătorul va putea depune sau ridica cărţile: mai întâi cartea superioară a pachetului ajutător, apoi cartea superioară a pachetului format din pachetul iniţial, sau prima carte din pachetul iniţial. Dar numai atunci poate ridica o carte nouă din pachetul iniţial, când a putut face o operaţie cu cartea ridicată mai înainte.

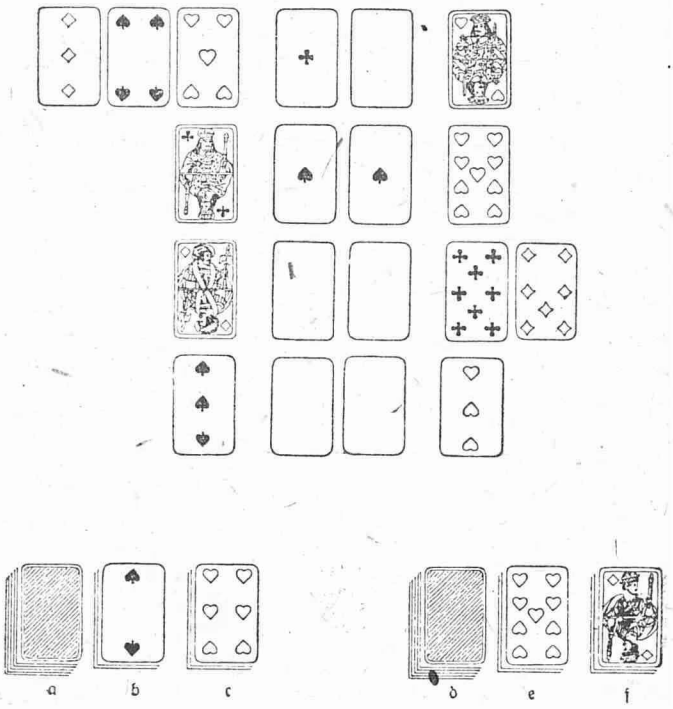

Fig. 20. — Gâlceava

www.dacoromanica.ro

Cine a epuizat primul cărţile, va fi câştigătorul. Dacă a câştigat acela care a început jocul, atunci adversarul său mai are dreptul de a mai juca odată. Dacă termină şi el jocul, înseamnă că sunt la egalitate.

Pasienţa aceasta poate fi jucată şi de trei persoane, bineînţeles cu trei jocuri de Bridge.

Explicaţia figurii: In mijloc, cele 8 locuri libere dintre cele două rânduri verticale, vin cei 8 aşi pe măsura apariţiei lor în cursul jocului.

In cele 8 rânduri orizontale la dreapta şi stânga aşilor se pot aşeza cărţile în ordine descrescândă şi în culori succesive. Se pot muta numai cărţi singure, adică nu şi serii.

a b c sunt pachetele primului jucător, d e f acelea ale celui de al doilea jucător. Acesta a ridicat din pachetul a un 2 de pică şi l-a pus peste pachetul b. Acum va pune 2 de pică peste asul de pică, iar deasupra va putea pune un 3 de pică. Prin aceasta se creează un nou loc gol Acum va pune 7 de carou în locul liber, 8 de treflă lângă 9 de cupă şi 7 de carou lângă 8 de treflă. In felul acesta obţine un nou loc gol. Acesta va fi completat cu 6 de cupă. Din pachetul c va întoarce acum 10 de cupă, pe care îl poate pune peste 9 de cupă din rândul adversarului. Va întoarce apoi din pachetul c, 10 de carou şi din pachetul a, 3 de pică. Deoarece ambele cărţi nu pot fi utilizate, va trece la rând jucătorul celălalt.

www.dacoromanica.ro

PRINSOAREA

Pentru 2 jucători cu două jocuri de Bridge

Fiecare jucător primeşte câte un joc de Bridge şi pune în primul rând 13 cărţi din pachet în faţa sa sub forma unui nou pacheţel. Prima carte din acest pacheţel va fi întoarsă pe faţă. Lângă acest pacheţel va etala 4 cărţi ajutătoare. Aşii liberi şi cărţile următoare aşilor vor fi scoase pentru a se putea construi familiile respective. Cărţile ajutătoare scoase deoparte, pot fi completate cu altele din pachetul ajutător, iar cartea imediat următoare se va întoarce pe faţă. Chiar cartea superioară a pachetului ajutător poate fi utilizată în cazul că ea se potriveşte scopului urmărit. La acest joc nu se va mai adăoga însă altă carte la cele ajutătoare.

Ambii jucători încep apoi să întoarcă cărţile din pachet, ridicând de fiecare dată câte trei cărţi, astfel ca prima carte a pachetului să rămână mereu întoarsă pe faţă, iar cartea a 3-a să fie mereu la fund. Cărţile care se potrivesc vor fi puse deoparte şi anume se poate construi nu numai pe cărţile proprii, ci şi pe acelea ale vecinului.

Câştigătorul este deobicei acela care şi-a întors mai repede toate cărţile sale. De aci şi numele pasienţei. Cu toată rapiditatea trebue să se ţie seama însă de toate cărţile descoperite şi trebue să se caute toate combinaţiile posibile, căci se poate întâmpla foarte uşor ca adversarul să depună cărţile înaintea noastră.

Când jucătorul şi-a epuizat pachetul având numai cele 4 cărţi de ajutor la îndemână, va striga:

www.dacoromanica.ro

„Atenţiune!“ Fiecare jucător va adăoga cărţile la pachetul ajutător, dar nu şi pe cele ajutătoare etalate, şi va forma un pachet pe care-l va număra. Dacă jucătorul A va mai avea 17 cărţi iar B 20 de cărţi, sumele vor fi scăzute din 52 şi vom avea: pentru A 35 şi pentru B 32. Presupunând că jucătorul B are încă 5 cărţi în pachetul ajutător, jucătorul A va putea socoti această cifră dublu în favoarea sa. Jucătorul A va putea să scrie atunci 45 de puncte, iar B 32 de puncte. Apoi jocul reîncepe.

Se întâmplă uneori ca, în cursul jocului, ambii jucători să epuizeze de mai multe ori pachetul fără ca să găsească o carte potrivită. Atunci se permite a se schimba ultima carte din pachet, punând-o deasupra pachetului ajutător.

Prinsoarea poate fi jucată şi de 3 jucători sau chiar de 4. Dar fiecare va primi câte un joc de 52 de cărţi. Jocul devine atunci şi mai interesant, deoarece fiecare din jucători va avea mai multe cărţi de supraveghiat. La socoteală va scade fiecare suma sa din 52. Calcularea cărţilor din pachetul ajutător se va face în modul următor: Presupunem că jucătorul A strigă „Atenţiune“, B are 3, C 6 şi D 2 cărţi în pachetul ajutător. Atunci A va putea scrie de 2×6, adică 12 puncte, B primeşte 6 minus 2, deci 4 puncte. Numărul punctelor va fi dublat numai pentru jucătorul A.

www.dacoromanica.ro

TABLA DE MATERII

	Pag.
Prefață	3
Explicația termenilor	5
Scara	6
Nunta	8
Unsprezece	9
Roata	10
Sanda	12
Ria	14
Pasiența Regală	16
Shakespeare	18
Evantaiul	20
Pivnița	22
Numărătoarea	24
Coada	26
Pasiența Nebună	28
Pasiența Veselă	30
Pasiența Camuflată	32
Bucureștii de altădată	32
Galeria Tablourilor	33
Despina Doamna	36
Tușa Lina	39
Opt Ași	40
Pasiența Vânătorească	43
Pasiența lui Napoleon	44
Mary Stuart	45

www.dacoromanica.ro

	Pag.
Opt Rigi — — — — —	48
Covorul — — — — —	49
13 Pachete — — — — —	52
Patru Familii I — — — —	54
Patru Familii II — — — —	55
Gâlceava — — — — —	56
Prinsoarea — — — — —	60

www.dacoromanica.ro

Tipărit la 1.VIII.1946 de Tip. „Editurii Gorjan“ ·
Calea Moşilor 318 Reg. Com. 635 941

www.dacoromanica.ro

EDITURA GORJAN ◈ COLECȚIA PRACTICĂ

1—2 Călătoria în Univers
3 Pregătirea marmeladelor
4—6 Încălzitul locuinței
7—8 Sfetnicul casei I
9—10 Radiotehnică (Principii I)
11—12 Matematică distractivă
13—14 Radiotehnică (Principii II)
15—16 Sfetnicul casei II
17 bis Mașina de cusut
18—19 Radiotehnică (Antene-Unde-Redresori)
21 bis Planuri de grădini
22 Avionul
23—24 Radiotehnică (Amplificatori de înaltă și joasă frecvență)
25 bis Taina succesului
26 Mobile din lăzi
27—28 Radiotehnică (Emițători și receptori moderni)
29 Barcă cu pânze pt. copii
30 bis Limba rusă fără profesor
31—33b Lăcătușul casei
34 Băuturi și răcoritoare
35 Mobile pentru copii
36—39 Construcția motoarelor în scurt-circuit
40 Conservarea fructelor
41—43 Instalatorul casei (Electricitate)
44 bis Conservarea legumelor
45 bis Pile și acumulatori electrici
46 bis Uscarea fructelor și legumelor
47—48 Legarea cărților
49 bis Motorul electric în ateliere mici și gospodării
50 ter Limba engleză fără profesor
51—52 Cum se construește o antenă
53—54 Jocuri de societate
55—56 Construcția transformatorilor mici
57 bis Tot felul de motoare
58—59 Radio pentru orișicine
60—63 Iepurele de Angora
64—65 Uzină hidraulică în miniatură
66—67 Radio fără paraziți
68—70 Modernizarea mobilelor vechi
71—72 Case de adăpost (construcție)
73—74 Siguranțe electrice împotriva hoților
75 bis Rețetele fotografului
76 Mersul pe jos
77 Aparat electromedical de înaltă frecvență
78—79 Ceasornic cu pendul (construcție)
80—82 Scamatorul familiei
83 Conserve cu oțet
84—85 Defectele instalațiilor electrice
86—87 Pasiențe ușoare și grele
88—92 Despre îngrășăminte
93—94 Ne reparăm aparatul de radio
95—96 Aparate telegrafo-telefonice de câmp
97—98 Uzină electrică de vânt
99—100 Irigația și stropirea grădinilor
101—102 Aparat medical de electrizare
103—104 Locomotivă electrică (construcție)
105—106 Aparate de control pentru radioamatori
107—108 Fabricarea săpunului în casă

PREȚUL LEI 2500.—

www.dacoromanica.ro